

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V SDN 3 SAMBUNG JAWA KABUPATEN PANGKEP

Rustinah, Muhammad Basri, Muhajir

Program pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar

Rustinab3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat belajar, hasil belajar serta penggunaannya secara simultan terhadap minat dan hasil belajar IPS murid kelas V SDN 3 Sambung Jawa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*, dengan menggunakan sampel jenuh sebanyak 40 murid dengan 2 kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data hasil penelitian ini dianalisis menggunakan SPSS 21.0.

Pengambilan data untuk mendapatkan tes hasil belajar murid diperoleh dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest* dan untuk mendapatkan hasil minat belajar murid diperoleh dengan menggunakan angket. Adapun hasil analisis deskriptif yang diperoleh didapatkan minat dan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Kemudian pada uji Manova diperoleh signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi secara simultan terhadap minat dan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial murid kelas V SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep.

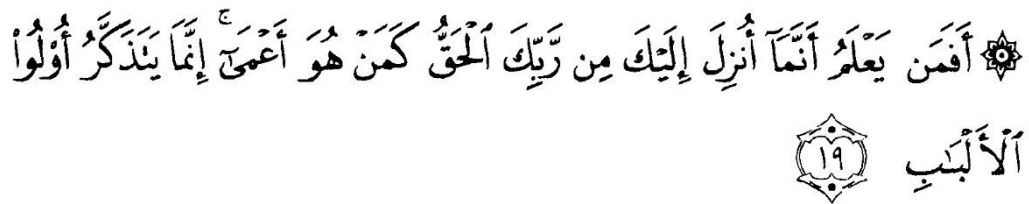
Kata kunci: *Problem Based Learning*, media animasi, hasil belajar, minat belajar

Pendahuluan

Setiap anak terlahir dengan potensinya masing-masing. Namun kadangkala, potensi yang mereka miliki tidak diasah dengan baik atau bahkan mereka tidak menyadari potensi tersebut. Pendidikan berperan sebagai wadah dan sarana yang baik dalam rangka pembinaan dan pembentukan sumber daya manusia agar setiap potensi yang dimiliki oleh seorang anak dapat tersalurkan dengan baik sehingga terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan dengan beberapa guru di SDN 3 Sambung Jawa, mengenai hasil belajar serta minat belajar murid selama proses pembelajaran daring didapatkan hasil bahwa selama pembelajaran daring ini, minat dan hasil belajar murid tidak terlalu memuaskan akibat dari pembelajaran daring yang sudah hampir 2 tahun ini, mengakibatkan murid kehilangan gairah dalam belajar, ditambah pengaruh kecanggihan teknologi yang membuat anak lebih betah untuk lebih banyak menghabiskan waktunya memainkan gawai mereka sehingga mereka lupa kalau tugas mereka yang sebenarnya adalah belajar, sehingga hal ini menjadi tantangan guru untuk memikirkan bagaimana untuk meningkatkan hasil belajar murid entah itu dari model pembelajaran atau metode pembelajaran yang variatif sehingga perhatian murid bisa difokuskan kembali. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi jawaban dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media animasi. Model pembelajaran tersebut dapat mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar murid serta pembelajaran yang berpusat pada murid dengan dibantu sebuah media animasi yang dapat menarik perhatian murid sehingga terbentuk proses pembelajaran yang bermakna yaitu murid dapat menerapkan nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS tersebut.

Problem Based Learning merupakan model yang memberikan kemandirian kepada murid dalam proses pembelajaran, yakni kemandirian dalam mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya. Selaras dengan Panen dalam Rusmono (2012: 74), model pembelajaran berbasis masalah ini mengharuskan siswa mampu mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, lalu kemudian menggunakan data tersebut dalam memecahkan masalah. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada murid, Abidin (2017: 6). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* ini selaras dengan salah satu teori belajar yaitu teori belajar konstruktivisme, dimana keduanya lebih menitikberatkan pada aktivitas murid dibanding aktivitas guru, juga melatih murid untuk menjadi pemikir yang mandiri. Supardan (2019:83) mengasumsikan konstruktivisme sebagai suatu proses bagi murid dalam mengembangkan pengetahuannya melalui suatu latihan, eksperimen maupun berdiskusi dengan murid lain. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* ini, searah dengan arti Surat Ali-Imran (3): 190 dan Surah Ar-Rad (13): 19, yang mengajak kita untuk selalu berpikir kritis.



Artinya:

“Maka apakah orang yang mengetahui bahwa apa yang diturunkan Tuhan kepadamu adalah kebenaran, sama dengan orang yang buta? Hanya orang berakal saja yang dapat mengambil pelajaran”

Menurut Mulyanto dkk (2018: 37) pembelajaran berbasis masalah di fokuskan pada masalah dimana siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan inkuiri dan berpikir ke tingkat yang lebih tinggi. Model pembelajaran yang berpusat pada murid (*student centre*) ini memiliki banyak manfaat, diantaranya murid terlatih untuk selalu berpikir kritis, lebih mudah diingat dikarenakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, memahami materi yang dipelajarinya, secara tidak langsung murid mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya, dan akan memotivasi murid untuk belajar lebih giat. Selain itu, model PBL merupakan model pembelajaran yang menghadirkan masalah dengan topik dari kehidupan nyata murid sehingga dapat mendorong murid untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan memperdalam pemahaman tentang konsep pembelajaran, Handayani (2018: 167). Agar tercipta suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran secara terstruktur, Aqib (2016: 66).

Kabupaten Pangkep sendiri, khususnya di SDN 3 Sambung Jawa, sistem pembelajarannya dirubah dari yang semula dilaksanakan dikelas kemudian beralih ke sistem pembelajaran daring. Namun, setelah dilakukan pengamatan didapatkan bahwa selama pandemi ini minat belajar murid menjadi berkurang. Hal inilah yang membuat peneliti menyematkan video animasi sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar murid. Selain itu, Animasi juga dapat di olah sesuai dengan kebutuhan, mulai dari bentuk, warna, suara dan gerakan yang dibutuhkan, Munandar dalam Khomaidah & Harjono (2019). Sehingga, dengan menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar murid.

Bersumber pada latar belakang yang telah di jelaskan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil

Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep”.

Metode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*, dimana pada desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, Sugiyono (2017:114).

Quasi Eksperimen ini menggunakan rancangan penelitian *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Alasan menggunakan *nonequivalent control group design* dikarenakan pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, Ali & Asrori (2014: 88).

Populasi merupakan objek atau subjek yang telah ditetapkan untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya, objek atau subyek tersebut mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti Sugiyono (2015: 80). Penelitian ini menggunakan sampel total, artinya semua populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah keseluruhan murid Kelas V dengan jumlah murid 40 orang. Menurut Arikunto (2016) jika subyek penelitian kurang dari 100, maka subjek penelitian tersebut digabungkan sehingga menjadi penelitian populasi. Dalam hal ini, kelas V B akan dijadikan sebagai kelompok kontrol dan kelas V A dijadikan sebagai kelompok eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk menghimpun setiap informasi yang dibutuhkan yaitu melalui angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial murid kelas V SDN 3 Sambung Jawa, maka digunakan analisis uji beda/t-test (analisis data menggunakan software SPSS 21.0 for window). Sebelum melakukan analisis hipotesis maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang bertujuan untuk melihat data tersebut telah terdistribusi normal dan homogen.

Uji hipotesis menggunakan uji manova untuk mengukur pengaruh variabel independen yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel dependen sekaligus yang berskala kuantitatif. Hasil analisis ini dibantu program SPSS 21.0 for window dilakukan taraf signifikan lebih kecil dari 0,05.

Alat yang digunakan untuk mengukur minat belajar murid adalah dengan menggunakan analisis skala *likert*. *Likert* dilakukan apabila peneliti ingin mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Setelah data terhimpun, kemudian diolah menggunakan SPSS 21.0.

Hasil dan Pembahasan

Untuk mendapatkan data minat belajar murid, peneliti menggunakan angket. Sedangkan untuk hasil belajar IPS, peneliti menggunakan data hasil pretest dan posttest. Adapun data dari hasil angket dan pretest-posstest tersebut sebagai berikut:

1. Minat Belajar Murid

Untuk data tentang minat belajar murid, peneliti menggunakan angket yang terdiri dari 15 butir pertanyaan. Nilai angket minat belajar siswa diperoleh setelah kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan pada mata pelajaran IPS. Hasil analisis deskriptif data nilai angket minat belajar murid sebagai berikut:

a. Kelas Kontrol

Tabel 4.1. Deskripsi skor minat belajar murid kelas V (kelas kontrol)

	<i>N</i>	<i>Rang e</i>	<i>Minimu m</i>	<i>Maximun</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Sstd. Deviation</i>	<i>Varianc e</i>
Hasil minat belajar kelas kontrol	20	7	44	51	962	48,10	2,382	5,674
Validasi N (<i>listwise</i>)	20							

Setelah data minat belajar murid diolah kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi minat belajar. Berikut kategorisasi minat belajar kelas kontrol.

Tabel 4.2. Kategorisasi minat belajar kelas kontrol

<i>No.</i>	<i>Rentang Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
1	<30	0	0	Rendah
2	30 - 41	0	0	Sedang
3	42 - 47	6	30	Tinggi
4	>48	14	70	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100	

b. Kelas Eksperimen

Data hasil minat belajar siswa diperoleh setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi. Data hasil minat belajar belajar tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.3. Deskripsi skor minat belajar murid kelas V (kelas eksperimen)

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimun</i>	<i>Maximun</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
Hasil minat belajar kelas eksperimen	20	12	45	57	1018	50,90	2,808	7,884
Valid N (<i>listwise</i>)	20							

Setelah data minat belajar murid diolah kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi minat belajar. Berikut kategorisasi minat belajar kelas eksperimen.

Tabel 4.4. Kategorisasi minat belajar kelas eksperimen

<i>No.</i>	<i>Rentang Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
1	<30	0	0	Rendah
2	30 - 41	0	0	Sedang
3	42 - 47	2	10	Tinggi
4	>48	18	90	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100	

Berdasarkan skor hasil pengumpulan responden dari kelas kontrol dengan kelas eksperimen didapatkan kesimpulan bahwa minat belajar murid dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

2. Hasil Belajar Siswa

a. Kelas Kontrol

Daftar nilai ketuntasan belajar murid untuk kelas kontrol diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata, standar deviasi, dan varians. Adapun skor hasil belajar murid kelas kontrol (*pretest*) sebagai berikut:

Tabel 4.5. Skor hasil belajar murid kelas kontrol (*pretest*)

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
Hasil <i>pretest</i> kelas kontrol	20	26	47	73	1187	59,35	8,041	64,661
Valid N (<i>listwise</i>)	20							

Data hasil belajar murid kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi hasil belajarnya sebagai berikut:

Tabel 4.6. Kategorisasi hasil belajar

<i>No.</i>	<i>Rentang Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
1	0 - 50	3	15	Sangat Kurang
2	51 - 74	17	85	Kurang
3	75 - 80	0	0	Cukup
4	81 - 89	0	0	Baik
5	90 - 100	0	0	Sangat Baik
Jumlah	20	100		

Setelah mengetahui skor *pretest* hasil belajar murid pada kelas kontrol kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui pemahaman murid setelah mendapatkan perlakuan dengan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 4.7. Skor hasil belajar murid kelas kontrol (*posttest*)

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
Hasil <i>posttest</i> kelas kontrol	20	20	60	80	1387	69,35	6,523	42,555
Valid N (<i>listwise</i>)	20							

Data hasil belajar murid kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi hasil belajarnya sebagai berikut:

Tabel 4.8. Kategorisasi hasil belajar

<i>No.</i>	<i>Rentang Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
1	0 - 50	0	0	Sangat Kurang
2	51 - 74	17	85	Kurang
3	75 - 80	3	15	Cukup
4	81 - 89	0	0	Baik
5	90 - 100	0	0	Sangat Baik
Jumlah		20	100	

Berdasarkan hasil olah data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kategorisasi hasil belajar dikelas kontrol baik pada pretest maupun posttest tidak terlalu menunjukkan perubahan yang berarti.

b. Kelas Eksperimen

Hasil nilai ketuntasan yang telah diperoleh kemudian olah untuk mengetahui rata-rata/mean, standar deviasi, dan varians. Berikut skor *pretest* hasil belajar murid kelas eksperimen.

Tabel 4.9. Skor pretest hasil belajar murid kelas eksperimen

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
Hasil <i>pretest</i> kelas eksperimen	20	54	33	87	1321	66,05	15,773	248,787
Valid N (listwise)	20							

Data hasil belajar murid kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi hasil belajarnya sebagai berikut:

Tabel 4.10. Kategorisasi hasil belajar

<i>No.</i>	<i>Rentang Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
1	0 – 50	4	20	Sangat Kurang
2	51 – 74	9	45	Kurang
3	75 – 80	7	35	Cukup
4	81 – 89	0	0	Baik
5	90 – 100	0	0	Sangat Baik
Jumlah		20	100	

Setelah mengetahui skor pretest hasil belajar murid pada kelas kontrol kemudian diberikan posttest dengan skor hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11. Skor hasil belajar murid kelas eksperimen (*posttest*)

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
Hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen	20	26	67	93	1607	80,35	7,659	58,661
Valid N (listwise)	20							

Dari tabel 4.11 tersebut didapatkan skor maksimum = 93, skor minimum = 67, rata-rata/mean = 80,35, standar deviasi = 15,77, dan varians =58,661. Jika dimasukkan kedalam kategorisasi minat belajar maka didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.12 kategorisasi hasil belajar

<i>No.</i>	<i>Rentang Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
1	0 - 50	0	0	Sangat Kurang
2	51 - 74	6	30	Kurang
3	75 - 80	7	35	Cukup
4	81 - 89	5	25	Baik
5	90 - 100	2	10	Sangat Baik
Jumlah		20	100	

Dari hasil olah data diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kategorisasi hasil belajar di kelas eksperimen baik pada *pretest* maupun *posttest* menunjukkan perubahan yang berarti.

3. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti akan menguji data minat belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji normalitas untuk mengetahui data yang akan dianalisis telah terdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik uji normalitas kolmogorov-smirnov dengan bantuan SPSS. Hasil menunjukkan bahwa sebaran pada variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut layak untuk digunakan.

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat belajar, maka dapat dilakukan uji t independen dan diperoleh signifikansi sebesar 0.002. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi terhadap minat belajar.

Pada hasil belajar dengan menggunakan uji t independen, diperoleh signifikansi sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi terhadap hasil belajar.

Untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi secara simultan terhadap minat dan hasil belajar IPS, maka dilakukan uji multivariat test.

Tabel 4.13. *Multivariat test*

Multivariate Tests^a

	Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^c
Intercept	Pillai's Trace	,997	7055,292 ^b	2,000	37,000	,000	14110,583	1,000
	Wilks' Lambda	,003	7055,292 ^b	2,000	37,000	,000	14110,583	1,000
	Hotelling's Trace	381,367	7055,292 ^b	2,000	37,000	,000	14110,583	1,000
	Roy's Largest Root	381,367	7055,292 ^b	2,000	37,000	,000	14110,583	1,000
Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbantuan media animasi	Pillai's Trace	,390	11,830 ^b	2,000	37,000	,000	23,661	,991
	Wilks' Lambda	,610	11,830 ^b	2,000	37,000	,000	23,661	,991
	Hotelling's Trace	,639	11,830 ^b	2,000	37,000	,000	23,661	,991
	Roy's Largest Root	,639	11,830 ^b	2,000	37,000	,000	23,661	,991

Berdasarkan uji pada tabel uji manova di atas, diperoleh signifikansi pada baris ‘Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi’ sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi secara simultan terhadap minat dan hasil belajar.

Dalam hal ini, terdapat kesenjangan pada kelas kontrol yakni pada hasil minat belajar dengan hasil belajar. Minat belajar pada kelas kontrol terdapat pada kategori cukup baik namun berbanding terbalik dengan hasil belajarnya yang kurang baik yakni pada *posttest* hanya ada 3 murid yang tuntas hasil belajarnya selebihnya masih belum tuntas. Hal ini terjadi akibat beberapa faktor diantaranya minat belajar murid bagus namun pada prosesnya murid masih kesulitan dalam memahami materi, cara guru dalam mengkomunikasikan materi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga terjadilah kesenjangan tersebut.

Berbeda dengan kelas kontrol yang memiliki kesenjangan antara minat dan hasil belajarnya, pada kelas eksperimen ini minat belajar murid dan hasil belajar murid dapat dikatakan bahwa minat belajar murid cukup berperan dalam hasil belajar murid, pada kelas eksperimen minat murid berada pada kategori sangat tinggi sebesar 90% dengan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 70%, pada kelas kontrol minat murid berada pada kategori sangat tinggi sebesar 70% dengan ketuntasan hasil belajar siswa hanya sebesar 15%.

Hasil temuan yang diperoleh peneliti dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar murid. Dimana murid diajar untuk berpikir kritis secara mandiri dan didukung oleh media pembelajaran yang menarik sehingga mampu memberikan kesan bermakna bagi para murid. Sesuai dengan Fadillah (2020: 1457), menunjukkan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dapat menarik

minat dan hasil belajar murid, dimana pembelajaran mengacu pada proses pemecahan masalah yang kemudian menjadi fokus pembelajaran yang dapat diselesaikan oleh siswa melalui kerja kelompok atau individu sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang mengambil objek penelitian mengenai Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan media animasi, dimana mereka mendapatkan hasil yang sama yang didapatkan oleh peneliti yaitu terdapat pengaruh terhadap variabel terikat yang ditelitinya.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi, maka dapat disimpulkan bahwa pada minat belajar siswa dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol termasuk pada kategori sangat tinggi namun pada hasil belajarnya, kelas kontrol mengalami kesenjangan antara minat dan hasil belajar. hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya minat belajar murid bagus namun pada prosesnya murid masih kesulitan dalam memahami materi, cara guru dalam mengkomunikasikan materi serta keterlibatan siswa. Pada kelas eksperimen minat belajar dan hasil belajarnya terdapat kesesuaian, dimana minat belajarnya berada pada kategori tinggi dengan hasil belajar yang meningkat dari 35% menjadi 75% tingkat ketuntasannya. Pada hasil Uji Multivariat Test (MANOVA) menghasilkan nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi secara simultan terhadap minat dan hasil belajar.

Daftar Pustaka

- 1) Al-Quran dan Terjemahan
- 2) Abidin, Y. Et Al. 2017. *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- 3) Ali, M., And M. Asrori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- 4) Aqib, Zainal. 2016. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- 5) Arikunto, S. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 6) Fadillah, S., Fauzi, K. M. A., & Yus, A. (2020). The Effect of Problem Based Learning Model on Students Mathematic Representation Ability and Student Adversity Quotient at SD Islam Setia Nurul Azmi Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3), 1456-1467.

- 7) Handayani, M. (2018). Developing thematic-integrative learning module with problem-based learning model for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(2), 166-176.
- 8) Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 2(2), 143-148.
- 9) Mulyanto, H., Gunarhadi, G., & Indriayu, M. (2018). The effect of problem based learning model on student mathematics learning outcomes viewed from critical thinking skills. *International Journal of Educational Research Review*, 3(2), 37-45.
- 10) Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- 11) Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- 12) Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- 13) Suparlan, H. D. (2016). *Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran*. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1).